

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI
PERPAJAKAN KELAS XI IPS SEMESTER GENAP
SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Riska Finki Nabila¹, Joko Sutrisno AB.², Vetri Yanti Zainal³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

riskafinkinabilla@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com², zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendapatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi materi perpajakan yang layak diterapkan pada peserta didik kelas XI IPS 3 (2) menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi materi perpajakan peserta didik kelas XI IPS 3. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang berfokus tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi perpajakan. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analisis (*Analysis*), desain (*Design*), perancangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi rerata kevalidan dengan nilai 4, ahli bahasa rerata kevalidan dengan nilai 4.37 dan dari ahli media dengan rerata kevalidan 4.78. media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dan nilai keefektifan sebesar 97.14%

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Materi Perpajakan

Abstract: This study aims to (1) get interactive multimedia-based learning media in economics lessons on taxation material that is feasible to apply to students of class XI IPS 3 (2) analyze the effectiveness of interactive multimedia-based learning media in economics lessons on taxation material for students of class XI IPS 3. This type of research is a development research that is concerned with the development of interactive multimedia-based learning media on economic subjects on taxation material. The model used in this study is ADDIE which stands for analysis (*Analysis*), design (*Design*), design (*Development*), implementation (*Implementation*) and evaluation (*evaluation*). The results of this research indicate that the interactive multimedia-based learning media developed is suitable for use in the learning process. From material experts the average validity with a value of 4, linguists average validity with a value of 4.37 and from media experts with an average validity of 4.78. interactive multimedia-based learning media is effective and the effectiveness value is 97.14%.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Media Development, Taxation Material

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan seseorang untuk mempermudah penyampaian materi pada saat mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan menjadi solusi agar peserta didik tetap senang saat belajar dan tidak bosan. Pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran teknologi komputer seperti ini tentunya membuat guru mengajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran yang sesuai agar peserta didik tidak bosan saat menerima materi pelajaran di sekolah.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat merangsang semangat dan minat belajar peserta didik yang kuat,

menggerakkan motivasi belajar peserta didik, bahkan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Menggunakan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kurikulum sekolah. Media yang digunakan berstatus alat bantu guru dalam proses mengajar, seperti slide, foto, grafik, film, dan pembelajaran dengan komputer yang dapat digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat pengajaran, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan meningkatkan daya serap dan retensi belajar Peserta Didik.

Fakta dilapangan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia jika diterapkan secara tepat dan cerdas. Kemajuan yang luar biasa terutama dalam jaringan informasi dan komunikasi ditandai dengan munculnya berbagai perangkat komunikasi seperti komputer, smartphone dan laptop. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya sekolah yang menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan variasi media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dapat berupa berbagai jenis media pembelajaran, seperti film, atlas, globe, diagram, dan foto. Beberapa pengajaran yang sering digunakan adalah media grafis seperti foto, gambar, diagram atau bagan, kartun, komik, film.

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dan dapat mendorong pembelajaran lebih aktif. Rancangan pendidikan di tuntut untuk memberikan pemahaman dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta

didik merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kurang menarik nya pembelajaran menjadi permasalahan dalam proses pemahaman materi bagi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran namun tidak hanya itu seorang guru dituntut untuk dapat menerapkan berbagai strategi, metode, dan teknik pembelajaran untuk memberikan ilmu kepada siswa inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan multimedia dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan kombinasi dari teks digital, gambar, animasi, video dan audio. Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk intruksi dan narasi dengan system interaktif stimulus, respond yang disajikan secara terstruktur dan sistematis. Menurut beberapa penelitian menunjukkan bahwa multimedia memiliki karakteristik khusus yang lebih efektif dalam desain agar dapat sesuai kebutuhan belajar peserta didik. karakteristik ini terbukti berhasil menunjukkan keunggulan dari multimedia pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan siswa memberikan respon positif terhadap multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses pembelajaran multimedia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Multimedia Interaktif karena Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai elemen media yang terdiri media visual, media audio, dan media audio visual yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang menyajikan materi dan evaluasi yang dirancang secara menarik untuk mencapai

kemampuan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penjabaran diatas maka dilakukan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perpajakan Kelas XI IPS 3 Semester Genap SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Untuk dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien sebaiknya kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal pada peserta didik. Pengembangan merupakan usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. “Menurut Sumarno Alim (2012) pengembangan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik sehingga menciptakan sebuah perubahan yang inovasi sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang didapat pada saat pengamatan dilapangan” Kegiatan tahap pengembangan meliputi berbagai tahapan antara lain, perencanaan produk yang akan dikembangkan, pelaksanaan pembuatan produk, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan berdasarkan hasil dari uji coba. Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Berdasarkan pengertian dari pengembangan media diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses

pengembangan media pembelajaran yang sudah ada kemudian di rancang ulang guna membuat media lebih menarik dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan berbagai tahap rancangan sesuai dengan prosedur, guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan kontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, misalnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang diinginkan untuk dilanjutkan ke proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Belajar diartikan sebagai proses menciptakan lingkungan yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Jadi yang terpenting dalam pembelajaran adalah bagaimana peserta didik belajar. Pembelajaran mengacu pada aktivitas mental di manapeserta didik menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, aspek yang menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku peserta didik.

Apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat kita artikan sebagai aplikasi multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Daryanto 2016:70).

Di dalam proses belajar mengajar hasil belajar merupakan hal yang sangat penting karena dengan mengetahui hasil belajar maka akan diketahui kekurangan dan kelebihan dari suatu proses pembelajaran. Menurut Soedijarto, (dalam Purwanto:46) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, Harrow mencakup kognitif, afektif, dan Psikomotorik (Winkel, 1996: 244).

Berdasarkan pengertian hasil belajar dari para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan hasil belajar yang dapat merubah sikap dan tingkah laku nya untuk mencapai proses belajar mengajar.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian Pengembangan atau Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Hasil belajar ekonomi materi Perpajakan kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu

pada model pengembangan dengan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implmentation* dan *evaluation*. Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.



Gambar
Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan
Produk Yang Berupa Desain Pembelajaran

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode wawancara, angket, dokumentasi, dan butir butir tes.

HASIL PENELITIAN

Didalam tahap pengembangan, penulis melakukan spesifikasi desain atau penyempurnaan desain media terlebih dahulu sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain telah dilakukan, peneliti melanjutkannya dengan validasi oleh validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dimana validasi bahasa di lakukan oleh dosen Bahasa dan Sastra, ahli materi validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ekonomi dan validasi ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar PGSD, yang selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran validator dan di ujico bakan ke peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi menunjukan hasil dari aspek pembelajaran dengan nilai 4 dan aspek isi dengan nilai 4 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4 dengan demikian makan

materi yang digunakan didalam multimedia interaktif yakni **“Valid”** sehingga multimedia interaktif dapat di uji cobakan dalam penelitian.

2. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 4.37 dengan demikian maka bahasa yang digunakan didalam multimedia interaktif yakni **“Sangat Valid”** sehingga multimedia interaktif dapat di uji cobakan dalam penelitian.

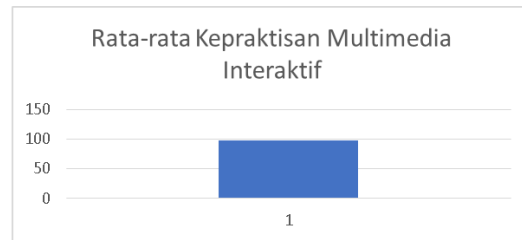
3. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media menunjukan hasil dari aspek tampilan dengan nilai 4.76 dan aspek penyajian dengan nilai 4.8 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4.78 dengan demikian maka media yang digunakan didalam multimedia interaktif yakni **“Sangat Valid”** sehingga multimedia interaktif dapat diuji cobakan dalam penelitian.

Setelah melalui tahapan pengembangan serta telah divalidasi oleh para ahli dan telah di revisi selanjutnya tahapan implementasi. Dalam tahap ini merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang telah dipersiapkan yakni multimedia interaktif yang didalam nya memuat materi tentang Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi. Selain itu pada tahapan ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan multimedia imteraktif dalam pembelajaran dan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 dengan jumlah pesrta didik 35 anak.

Berdasarkan Respon Angket Peserta Didik XI IPS 3 Terhadap Kelayakan Multimedia Interaktif, jumlah skor rata-rata kelayakan menunjukan nilai 3.98 hal ini dikategorikan multimedia interaktif praktis atau layak digunakan. Berikut Grafik Kepraktisan Multimedia Interaktif.

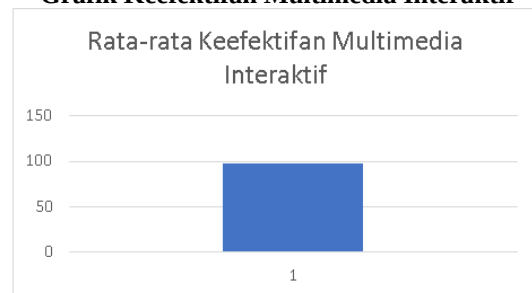
Gambar
Grafik Kepraktisan Multimedia Interaktif



Kemudian, setelah setelah melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdapat 34 dari 35 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75 dengan perhitungan persentase: $P = 97.14\%$

Berdasarkan dari data ketuntasan uji keefektifan sebelum menggunakan Multimedia Interaktif hasil persentase yang di dapat yaitu 45.71% dan setelah menggunakan Multimedia Interaktif hasil persentase yang didapat yaitu 97.14% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 51.43% yang artinya bahwa Multimedia Interaktif efektif digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar dengan materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi. Berikut Grafik Keefektifan Multimedia Interaktif

Gambar
Grafik Keefektifan Multimedia Interaktif



Dari beberapa hasil evaluasi yang telah diperoleh dari setiap tahap yang telah dilalui maka didapatkan penilaian dimana peserta didik SMA Negeri 7 Bandar Lampung khusus nya untuk kelas XI IPS 3 diperlukannya penambahan media pembelajaran agar dapat membuat peserta didik lebih maksimal dalam proses pembelajaran media tersebut yakni

melalui media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Setelah melalui beberapa tahapan seperti validasi, uji kelayakan dan uji keefektifan Multimedia Interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 khusus yang untuk materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi.

Setelah dilakukan validasi dan uji kepraktisan serta keefektifan, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan tentang materi anggaran Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, dengan bantuan papan tulis dan spidol. Pertemuan kedua, menjelaskan kembali tentang materi Perpajakan dalam pembangunan ekonomi serta melakukan diskusi dengan peserta didik. Pada pertemuan ke tiga peneliti melakukan uji coba produk Multimedia Interaktif yang didalamnya berisikan penjabaran materi tentang Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi. Dan pada pertemuan terakhir peneliti mengulas materi dengan melakukan evaluasi pembelajaran dan membagikan angket respon peserta didik. Berikut hasil uji coba produk Multimedia Interaktif dengan materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi.

Dari data di atas uji coba produk Multimedia Interaktif di dapatkan nilai rata-rata dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 35 peserta didik yakni 85.5. Oleh karena itu didapatkan presentase ketuntasan pada uji keefektifan seluruh peserta didik kelas XI IPS 3, yaitu:

$$P = 97.14\%$$

Setelah melakukan pengamatan sebelum menggunakan Multimedia Interaktif pada tabel 1.1 terdapat 16 dari

35 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75 dengan perhitungan persentase:

$$P = 45.71\%$$

Berdasarkan dari data ketuntasan uji keefektifan sebelum menggunakan Multimedia Interaktif hasil persentase yang di dapat yaitu 45.71% dan setelah menggunakan Multimedia Interaktif hasil persentase yang didapat yaitu 97.14%. Artinya terdapatnya peningkatan hasil belajar sebesar 51.43% dengan menggunakan multimedia interaktif dan Multimedia Interaktif efektif digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar dengan materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi.

Revisi Produk

1. Revisi Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dalam penggunaan musik sound untuk dapat lebih di kecilkan volumenya karena audio penjelasan materi kurang terdengar dengan jelas. Dan untuk materi Perpajakan yang terdapat dalam Multimedia Interaktif sudah sesuai

2. Revisi Ahli Bahasa

Ahli bahasa memberikan saran dalam penyampaian artikulasi, dan sedikit penyempurnaan tanda baca. Dari keseluruhan Multimedia Interaktif sudah baik sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa dan telah direvisi sesuai dengan saran yang telah diberikan.

3. Revisi Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media, Multimedia Interaktif ekonomi layak ditampilkan dan digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi. Berikut hasil revisi Multimedia interaktif pembelajaran ekonomi sebelumnya:

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----------------	----------------

 Didalam media yang belum di revisi media interaktif, dan belum ada kesan interaktifnya.	 Didalam desain media yang telah di revisi sudah di ubah menjadi lenih interaktif dengan menambahkan tombol tombol interaktif.
 Didalam media yang belum di revisi terdapat watermark.	 Didalam desain media yang telah di revisi sudah tidak ada lagi watermark dan menjadi lebih interaktif.
 Didalam media yang belum di revisi diminta untuk mengurangi tampilan yang menggunakan screenshoot agar tampilan lebih HD.	 Didalam desain media yang telah di revisi tidak lagi munggunakan screenshoot dan gambar lebih HD.
	 Didalam desain media yang telah di revisi telah diubah ketulisan yang bergerak.

Kajian Produk Akhir

Setelah melalui berbagai tahap seperti tahap validasi dan tahap uji coba penulis merevisi multimedia interaktif sesuai dengan saran, masukkan dan pendapat ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Berikut adalah karakteristik hasil akhir dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan:

1. Multimedia interaktif yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama untuk kelas XI
2. Multimedia interaktif dikembangkan merupakan multimedia yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi.
3. Produk Multimedia interaktif yang dikembangkan ini sangat praktis digunakan baik dengan menggunakan komputer, atau laptop tanpa harus menginstal aplikasi tertentu.
4. Produk Multimedia Interaktif yang dikembangkan ini memiliki tombol navigasi yang dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan nya dan membuat peserta didik lebih berinteraktif.
5. Produk Multimedia Interaktif ini menampilkan materi yang berisikan tentang Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi yang dilengkapi dengan contoh soalnya.

Setelah Multimedia Interaktif ini di desain kemudian divalidasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari Multimedia Interaktif yang dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran dan masukkan dengan hasil akhir validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel
Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	4	Layak Digunakan
2.	Pemakaian Bahasa	4.37	Sangat Layak Digunakan

3.	Rekayasa Vidio	4.78	Sangat Layak Digunakan
----	----------------	------	------------------------

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan Multimedia interaktif dengan hasil penilaian ahli materi rerata skor 4 dengan kategori layak, ahli bahasa dengan rerata skor 4.37 dari 5 dengan kategori sangat layak, ahli media dengan rerata skor 4.78 dari 5 dengan kategori sangat layak dan respon angket peserta didik dengan rerata nilai 3.98 dari 5 dengan kategori layak.
2. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandar Lampung setelah menggunakan Multimedia Interaktif sebagai pendukung pembelajaran yang ada di sekolah terutama pada mata pelajaran ekonomi hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar seluruh peserta didik saat sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Pada saat sebelum menggunakan Multimedia Interaktif persentase keefektifan hasil belajar peserta didik yang di dapat yaitu 45.71% dan setelah menggunakan Multimedia Interaktif mengalami kenaikan dengan rata rata nilai 85.58 dengan nilai presentase keefektifan sebesar 97.14% dari 100.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Firmansyah, H., & Nurdiansya, D. (2016). *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Ginting, J. C. B. (2017). *Pengmbangan Multimedia interaktif*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Hamzah,A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara.

Natasya, E. P. N. (2015). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Tersedia [online]. Diakses dari :http://ekanatasya999.blogspot.com/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html, diunduh pada september 2022

Putri, F.R., Maizora, S., Susanta, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Komputer sebagai Media Pemeblajaran Menggunakan Model Drill and Practice. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 2 (1), 49-55. DOI: <https://doi.org/10.33369/jp2ms.2.1.49-55>

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rasyid, M., Azis, A.A. & Saleh, R.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indra Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi* 7 (2). DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i2p69-80>

Resmi, S. (2014). *Perpajakan Teori Dan Kasus*. Jakarta: Selemba Empat.

- Rizal. (2016). *Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran*. Tersedia. [online]. Diakses Dari: <https://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran.html>, diunduh pada 12 September 2022
- Sudijono. Anas. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiwan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang RI. (2009). *Peraturan Pemerintah nomor 16 Tentang Pajak Penghasilan dan obligasi*.
- Yuniawati, L. D & Zuhrie, S. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio Dan Televisi Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 8 (2)

